# LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA**

**(UTDI)**

****

**Disusun Oleh:**

**Siswa SMK Muhammadiyah 1 Muntilan**

**PROGRAM KEAHLIAN :**

**REKAYASA PERANKAT LUNAK**

**SMK MUHAMMADIYAH 1 MUNTILAN**

**TAHUN AJARAN 2024/2025**

# LEMBAR PENGESAHAN

Judul : LAPORAN PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI UNIVERITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA (UTDI)

Jurusan : Rekayasa Perangkat Lunak

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Muntilan

Tahun : 2023/2024

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | Kelas | NISN |
| Muhammad Rizky Nugraha | XI RPL 1 | 0073270547 |
| Muhammad Zidan Rozaky | XI RPL 1 | 0066115290 |
| Rizal | XI RPL 2 | 3068676319 |
| Saeful Anwar | XI RPL 3 | 0063495936 |
| Tegar Aditya Pratama | XI RPL 1 | 0064204278 |
| Zidane Satria Perkasa | XI RPL 3 | 0076264283 |

Naskah laporan ini telah dikoreksi dan mendapat persetujuan dari pembimbing di UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA pada:

Hari :

Tanggal :

Yogyakarta,..............................

Mengetahui,

Pembimbing DU / DI Guru Pembimbing

( Kuindra Iryanta, S Kom.M. Kom ) (Imam, S. Kom )

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada kami sehingga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat terselesaikan. Laporan PKL ini kami susun sebagai salah bukti fisik bahwa kami telah menyelesaikan kegiatan PKL.

Dalam laporan ini penulis mendeskripsikan secara objektif kegiatan penulis selama mengikuti Program Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan di Universitas Teknologi Digital Indonesia (UTDI), Jl. Raya Janti, Jl. Majapahit No.143, Jaranan, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55198 yang berlangsung selama 6 bulan (mulai tanggal 5 Febuari 2024 hingga tanggal 31 Juli 2024).

Laporan Praktik Kerja Industri ini berhasil penulis susun atas bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis tak lupa berterima kasih kepada:

* 1. Bapak Slamet S.PD.KIM selaku Kepala SMK Muhammadiyah 1 Muntilan.
  2. Ibu Rina, selaku Kepala Program Keahlian Rekayasa Perankat Lunak
  3. Ibu Linda Kumla , selaku Kepala Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
  4. Bapak Imam sebagai Guru Pendamping yang telah memberikan panduan, arahan, dan mendampingi kami selama menjalani kegiatan PKL.
  5. Bapak Kuindra Iryanta, S Kom. M Kom., selaku pembimbing lapangan serta Pimpinan dan Staf Perusahaan Universitas Teknologi Digital Indonesia.
  6. Teman-teman PKL, yang telah menjadi teman sekaligus rekan diskusi selama menjalani PKL.

Demikian pula pada Laporan Praktik Kerja Lapangan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan dari pembaca Laporan Praktik Kerja Lapangan ini.

Bantul, ............

Siswa SMK Muhammadiyah 1 Muntilan,

# DAFTAR ISI

[**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN 1**](#_Toc170118562)

[**LEMBAR PENGESAHAN 2**](#_Toc170118563)

[**KATA PENGANTAR 3**](#_Toc170118564)

[**DAFTAR ISI 4**](#_Toc170118565)

[**BAB 1 PENDAHULUAN 5**](#_Toc170118566)

[**1.1** **MAKSUD & TUJUAN** 5](#_Toc170118567)

[**1.1.1 MAKSUD DARI PELAKSANAAN PKL 5**](#_Toc170118568)

[**1.1.2 TUJUAN DARI PELAKSANAAN PKL 6**](#_Toc170118569)

[**1.2** **TEMPAT PKL** 7](#_Toc170118570)

[**BAB 2 PELAKSANAAN PKL 8**](#_Toc170118571)

[**2.1** **KEGIATAN SELAMA PKL** 8](#_Toc170118572)

[**2.1.1 Mempelajari Tentang Cloud Computing 8**](#_Toc170118573)

[**2.1.2 Membuat Form Webinar Menggunakan Cloud Computing 8**](#_Toc170118574)

[**2.1.3 Pembelajaran Mengenai Validasi Input Menggunakan REGEX 8**](#_Toc170118575)

[**2.1.4 Mempelajari Mengenai Pembuatan E-Tiket Menggunakan Autocrat 8**](#_Toc170118576)

[**2.1.5 Pembelajaran Mengenai Penggunaan API 8**](#_Toc170118577)

[**2.1.6 Pembelajaran Tentang IOT dan Tugasnya 8**](#_Toc170118578)

[**2.1.7 Membantu Keperluan Penerimaan Mahasiswa Baru 8**](#_Toc170118579)

[**2.1.8 Mempelajari Penggunaan AI 8**](#_Toc170118580)

[**2.1.9 Mempelajari Tentang Database 8**](#_Toc170118581)

[**2.1.10 Membuat Halaman Dashboard 8**](#_Toc170118582)

[**BAB 3 PENUTUP 8**](#_Toc170118583)

[**3.1** **KESIMPULAN** 8](#_Toc170118584)

[**3.2** **SARAN** 8](#_Toc170118585)

[**3.3** **LAMPIRAN** 8](#_Toc170118586)

[**DAFTAR PUSTAKA 8**](#_Toc170118587)

# BAB I

# PENDAHULUAN

## **. MAKSUD & TUJUAN**

Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan Siswa Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Muntilan memiliki maksud dan tujuan yang berguna bagi siswa yang melakukan Praktik Kerja Lapangan, Universitas, maupun pihak Instansi tempat melakukan Praktik Kerja Lapangan. Maksud dan tujuan diadakannya Praktik Kerja Lapangan di antaranya yaitu:

### MAKSUD DARI PELAKSANAAN PKL

1. Mendapatkan pengalaman kerja sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.
2. Membandingkan dan menerapkan pengetahuan akademis berupa teori dan praktek yang telah didapatkan kan tentang aktivitas di dalam bidang pekerjaan yang sesuai dengan kejuruan yaitu Rekayasa Perangkat Lunak
3. Menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, kemampuan, dan keterampilan dalam PKL.
4. Mempelajari seluk-beluk instansi tempat kami melaksanakan praktik kerja lapangan di Universitas Teknologi Digital Indonesia
5. Mengarahkan kami untuk menemukan permasalahan maupun data yang berguna dalam penulisan laporan PKL.

### TUJUAN DARI PELAKSANAAN PKL

1. Meningkatkan wawasan pengetahuan, pengalaman, kemampuan, dan keterampilan di dunia kerja.
2. Mengetahui secara langsung gambaran kegiatan di tempat PKL yang berhubungan dengan jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).
3. Melatih siswa untuk bersosialisasi pada suasana lingkungan kerja yang sesungguhnya, berkenaan dengan disiplin ilmu dan tanggung jawab pekerjaan.
4. Menjalin hubungan baik antara instansi PKL dengan SMK Muhammadiyah 1 Muntilan.
5. Memenuhi salah satu syarat kelulusan jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.

## **TEMPAT PKL**

Kami melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Universitas Teknologi Digital Indonesia. Berikut ini adalah data tempat kami melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL):

Nama Instansi : Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Alamat : Jl. Raya Janti Jl. Majapahit, No.143, Karang Jambe, Bangutapan, Kec.

Banguntapan, Kab. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Universitas Teknologi Digital Indonesia (UTDI) adalah perguruan tinggi swasta di D.I.Yogyakarta yang merupakan perubahan bentuk dari STMIK Akakom. Sejarah berdirinya

UTDI dimulai dari Akademi Aplikasi Komputer (AKAKOM) tahun 1979, lalu berkembang menjadi AMIK Akakom pada tahun 1985, selanjutnya menjadi STMIK Akakom pada tahun

1992, dan sekarang menjadi UTDI mulai tahun 2021.

UTDI dari awal berdirinya telah menghasilkan banyak lulusan yang berkontribusi di berbagai bidang, khususnya industri teknologi informasi. Saat ini, UTDI memiliki 9 program studi, yaitu: S2-Teknologi Informasi, S1-Informatika, S1-Sistem Informasi, S1-Teknik Komputer, S1-Manajemen Ritel, S1-Bisnis Digital, D3-Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi, D3-Teknologi Komputer, dan D3-Sistem Informasi Akuntansi.



# BAB II

# PELAKSANAAN PKL

## **KEGIATAN SELAMA PKL**

### Mempelajari Tentang Cloud Computing

Cloud Computing adalah model penggunaan sumber daya komputasi melalui internet, yang memungkinkan akses yang fleksibel dan on-demand terhadap sumber daya komputasi seperti penyimpanan data, server, basis data, jaringan, dan aplikasi. Untuk tugas disuruh untuk membuat google form pendaftaran, Membuat E-Tiket, Penambahan wablas dan apps script, Menambahkan presensi otomatis, Membuat script, Menambahkan sheet QR code dan yang terakhir mempelajari alur pembuatan

### Membuat Form Webinar Menggunakan Cloud Computing

Kami membuat sistem pendaftaran webinar otomatis menggunakan Google Form, Google Spreadsheet, Autocrat, dan Google Apps Script, yang kami selesaikan dalam waktu tujuh hari kerja.Form untuk mengumpulkan data pendaftaran peserta webinar dan menghubungkannya dengan Google Spreadsheet agar semua data tersimpan dengan rapi. Selanjutnya, kami menggunakan Autocrat, add-on untuk Google Sheets, untuk mengotomatisasi pembuatan dan pengiriman sertifikat kepada peserta. Dengan Autocrat, kami bisa membuat template sertifikat yang otomatis terisi dengan data dari spreadsheet, seperti nama peserta dan tanggal webinar. Terakhir, kami menggunakan Google Apps Script untuk menulis kode yang mengotomatisasi berbagai tugas, seperti mengirim email konfirmasi pendaftaran dan mengatur pengiriman sertifikat setelah webinar.

### Mempelajari Tentang IOT dan Tugasnya

Internet of Things adalah konsep di mana objek fisik seperti perangkat elektronik, kendaraan, peralatan rumah tangga, dan lainnya terhubung ke internet dan saling berkomunikasi untuk mengumpulkan dan bertukar data. Dengan adanya IoT, objek- objek ini dapat dikendalikan, dipantau, dan diatur secara otomatis melalui jaringan internet. Dan ini adalah salah satu contoh dan manfaat dari iot yaitu, smart lamp. Dengan teknologi ini, kamu tidak harus menyalakan lampu secara manual, dengan IoT, lampu pun bisa kamu kontrol jarak jauh menggunakan aplikasi.

### Membantu Keperluan Penerimaan Mahasiswa Baru

Kegiatan tersebut merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan penerimaan mahasiswa baru dan juga promosi di berbagai sekolah serta instansi lainnya. Dengan banyaknya brosur dan kalender yang perlu segera didistribusikan, kami turut membantu agar proses tersebut bisa selesai dengan cepat. Dalam persiapan ini, kami turut berpartisipasi dalam menyiapkan barang-barang yang akan dibagikan pada kegiatan penerimaan mahasiswa baru. Karena hal tersebut, maka jumlah barang yang disiapkan cukup banyak. Persiapan ini mencakup menyiapkan kalender, brosur, dan berbagai materi promosi lainnya.

### Mempelajari Penggunaan AI

Tugas membuat animasi dengan AI juga diberikan kepada kami untuk dilanjutkan. Dalam tugas ini, kami belajar menggunakan berbagai alat dan teknologi AI untuk membuat animasi yang menarik dan dinamis. AI yang kami gunakan antara lain ; Leonardo.AI, Runway.AI, Narakeet, dan Capcut. Kami mempelajari cara kerja algoritma AI dalam menghasilkan gerakan dan efek visual yang realistis, serta bagaimana mengintegrasikan elemen-elemen ini ke dalam proyek animasi kami. Tugas ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis kami tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan kami dalam memanfaatkan teknologi canggih untuk menghasilkan karya visual yang inovatif.

### Mempelajari Tentang Database

### Membuat Halaman Dashboard

### Mempelajari Tentang Docker Desktop

# BAB III

# PENUTUP

## **KESIMPULAN**

## **SARAN**

## **LAMPIRAN**

# DAFTAR PUSTAKA